Шут

Вариант архетипа плута

Звеня колокольчиками на своей шляпе и низко кланясь, гном, одетый в наряд из мешанины цветов, представляется благородному лорду, после чего начинает свой танец, состоящий из множества движений. Лорд раскрывает правую руку и обнаруживает загадочную иллюзорную записку, сообщающую ему о личности пары убийц при его дворе. Гном подмигивает ему и продолжает свой танец.

Человек, одетый в позолоченный наряд, мешком падает на землю, сжимая смертельную рану на боку. По всем признакам выглядя мёртвым, человек, прячет за спиной кинжал и ждет пока его враг ошибётся и раскроется для неожиданного удара в лодыжку.

Извергая шутливые насмешки и оскорбления, чтобы сломить боевой дух своих противников, сильно пьяная женщина дварф ударяет кобольда по голове эфесом своей рапиры. Чтобы развеять возникшую тишину она рассказывает особо похабный лимерик и оборачивается к побитому кобольду и бросает на него строгий взгляд. Кобольд немедленно впадает в приступ истерического смеха, а дварфийка удовлетворенно задирает подбородок.

Комедия - форма искусства, которую некоторые изучают с почти религиозным рвением, бесконечной практикой оттачивая свои слова до остроты лезвий. Некоторые их тех, кто выбрал для себя путь шута, являются бродячими артистами с замашками приключенцев, в то время как другие - истинные последователи богов обмана, таких как Гарл Златоблеск, Авандра или Смеющийся Бог Не Имеющий Храмов, и рассматривают свои шутки и зубоскальства как, своего рода, священнодейства. При этом шут - знаток жизни, эмоций и культур, который ценит и взлёты и падения, предоставляемые смертным жизнями, которыми они живут. Занимая уникальное место в обществе как профессиональные изгои, шуты могут часто говорить или действовать так, как им нравится, в более широких пределах, чем их обязывают лорды, поскольку люди считают шута просто сумасшедшим или дураком. Шут наблюдает и комментирует всё, всегда подбирая правильное слово или фразу, чтобы вызвать смех, слезу, приступ убийственного гнева или просто изменить мнение других.

Маска Арлекина

Когда вы выбираете этот архитип на 3 уровне, вы получаете владение набором для грима и двумя навыками из следующих: Акробатика, Выступление или одним игровым набором.

Вы можете взаимодействием с предметом, либо надеть имеющуюся у вас маску, оформленную в традициях арлекинов, или применить румяна из вашего набора для грима, чтобы достигнуть подобного эффекта. В случае, если вы надели вашу Маску Арлекина, то вы имеете преимущество на любые проверки для того,

чтобы отвлеч или иначе привлечь к себе внимание.

Пока вы носите вашу маску, вы можете также наложить заговор *злая насмешка [vicious mockery]* бонусным действием в свой ход. Наложенная таким образом *злая насмешка* не наносит урона.

Шутовство Тайной Магии

Начиная с 3 уровня, вы получаете способность наложить заклинания как часть вашего подшучивания.

Вы изучаете заговоры *злая насмешка [vicious mockery]*, *фокусы [prestidigitation]* и *малая иллюзия [minor illusion]*. Вы также изучаете три из следующих заклинаний: *жуткий смех Таши [Tasha's hideous laughter]*, *невидимое письмо [illusory script]*, *сверкающие брызги [color spray]*, *огонь фей [faerie fire]*, *падение пёрышком [feather fall]* и *прыжок [jump]*.

Вы можете наложить по одному разу каждое заклинание из тех, которые вы знаете благодоря этой особенности, прежде чем потребуется короткий или продолжительный отдых для их повторного использования, и вы накладываете любое из этих заклинаний, как будто вы использовали ячейку заклинания 1 уровня. Если вы выбрали заклинание прыжок, оно может быть наложено только на вас, используя это свойство.

Харизма является вашей базовой характеристикой для любого заклинания, которое вы получаете таким образом, и вы используете свой модификатор Харизмы, устанавливая сложность спасбросков от заклинаний, которые вы накладываете этим архетипом и совершаете бросок атаки заклинанием, предоставленным вам этим архитипом.

Эти заклинания могут быть наложены только пока вы носите Маску Арлекина.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Харизмы

Модификатор броска атаки = бонус мастерства + модификатор Харизмы

Шуты и Мультиклассирование

В отличие от своих собратьев - мистических ловкачей, шуты не имеют ячеек заклинаний, и таким образом не имеют уровней заклинателя.

Поскольку плут не обладает ячейками заклинаний, мультиклассируя шута, вы не получаете ячейки от уровней плута при мультиклассировании, и при этом вы не можете использовать ячейки заклинаний, чтобы накладывать заклинания, которые вы получаете от особенностей архетипа шута.

Безжалостная Комедия

Начиная с 9 уровня, ваши способности в искусстве скоморошничества становятся более совершенными, и ваши шутливые подколы становятся более жестокими и беспощадными, чем когда-либо.

Всякий раз, когда враг совершает спасбросок против вашей *злой насмешки*, первая атака, которую вы совершаете против этого врага до конца вашего следующего хода будет иметь преимущество.

Кроме того, нося Маску Арлекина, вы получаете иммунитет к состоянию очарованный.

Шутливый Заклинатель

На 13 уровне ваш репертуар врожденного магического знания расширяется, чтобы включить еще несколько уловок. Вы изучаете три из следующих заклинаний: *облако кинжалов [cloud of daggers]*, *умиротворение [calm emotions]*, *туманный шаг [misty step]*, *речь златоуста [enthrall]*, *отражения [mirror image]*, *корона безумия [crown of madness]*, *паучье лазанье [spider climb]*, *притворная смерть [feign death]* и *трюк с верёвкой [rope trick]*.

Вы можете наложить заклинания, которые вы знаете благодаря этой особенности только по одному разу каждое заклинание прежде, чем потребуется короткий или продолжительный отдых для восстановления возможности их использования, и вы накладываете любое из этих заклинаний, как будто вы использовали ячейку заклинания 2 уровня. Если вы выбрали притворную смерть или паучье лазанье, они могут быть наложены только на вас, используя эту функцию.

Кроме того, заклинания, которые вы получили от особенности Шутовство тайной магии, могут теперь быть наложены, как будто они использовали ячейки заклинания 2 уровня. Заклинания от этих особенностей могут быть наложены или направлены только когда вы носите Маску Арлекина.

Последний Трюк

Начиная с 17 уровня, когда ваши хиты сокращаются до 0 и вы не подверглись мгновенной смерти, вы можете выбрать вместо этого сократить хиты до 1 и попасть под эффект ложной смерти, идентичный заклинанию притворная смерть. В свой ход вы можете завершить этот эффект бонусным действием.

Когда вы заканчиваете этот эффект, вы имеете преимущество на любую атаку по врагу, который считает вас мертвым. Дополнительно, первая атака, которую вы совершаете, попавшая по врагу, поверившему в вашу смерть, наносит 4к6 дополнительного урона того типа, урон которым наносит ваше оружие. Оба этих эффекта длятся до конца вашего следующего хода.

Воспользовавшись этой способностью, вы не можете использовать ее снова, пока не завершите продолжительный отдых.

Перевод: FtZ, для Dungeons_ru

Credits:

Photoshop & design by /u/the_singular_anyone

Visit **Walrock Homebrew** for more!
http://walrock-homebrew.blogspot.com

Art by Lucy Lisett, Levi Hopkins, Nakai Wen, and Taylor Fischer

Thanks to the kind folks of reddit and tumblr, to /u/Smyris for their resource pack, and to /u/skybug12 for their Photoshop guide!